VIII kadencja



KANCELARIA SEJMU
Biuro Komisji Sejmowych

PEŁNY ZAPIS PRZEBIEGU POSIEDZENIA

■ **Komisji Kultury Fizycznej, Sportu i Turystyki**
(nr 109)
z dnia 9 maja 2018 r.

Pełny zapis przebiegu posiedzenia

Komisji Kultury Fizycznej, Sportu i Turystyki (nr 109)

9 maja 2018 r.

Komisja Kultury Fizycznej, Sportu i Turystyki, obradująca, pod przewodnictwem posła **Łukasza Schreibera (PiS)**, zastępcy przewodniczącego Komisji, rozpatrzyła:

– sprawozdanie z realizacji przedsięwzięć Euro 2012 (styczeń-grudzień 2017 r.) (druk nr 2438)

– informację na temat e-sportów – kontynuacja.

W posiedzeniu udział wzięli: **Jarosław Stawiarski** sekretarz stanu w Ministerstwie Sportu i Turystyki wraz ze współpracownikami, **Grzegorz Zajączkowski** lider cyfryzacji przy Ministrze Cyfryzacji.

W posiedzeniu udział wzięli pracownicy Kancelarii Sejmu: **Zdzisław Janulewicz**, **Krzysztof Majer**, **Emilia Szpindor** – z sekretariatu Komisji w Biurze Komisji Sejmowych.

Przewodniczący poseł Łukasz Schreiber (PiS):

Szanowni państwo, za listą obecności stwierdzam kworum i otwieram posiedzenie Komisji Kultury Fizycznej, Sportu i Turystyki. Witam przybyłych gości – w pierwszej kolejności pana ministra Jarosława Stawiarskiego – sekretarza stanu w Ministerstwie Sportu i Turystyki. Witam przedstawiciela Ministerstwa Cyfryzacji w osobie pana dyrektora. Witam pozostałych państwa dyrektorów.

Proszę państwa, dziś w porządku obrad przewidujemy dwa punkty – rozpatrzenie sprawozdania z realizacji przedsięwzięć Euro 2012 oraz rozpatrzenie informacji na temat e-sportów. Czy są jakieś głosy w sprawie porządku dziennego? Nie słyszę. Porządek uważam za przyjęty. Przechodzimy do pkt 1 – rozpatrzenia sprawozdania z realizacji przedsięwzięć Euro 2012. O przedstawienie tematu proszę pana ministra Jarosława Stawiarskiego.

Sekretarz stanu w Ministerstwie Sportu i Turystyki Jarosław Stawiarski:

To będzie bardzo krótkie sprawozdanie. Jak wiemy, Euro było w 2012 roku, czyli praktycznie wszystkie przedsięwzięcia wynikające z tej ustawy, która miała pomagać w tworzeniu infrastruktury Euro zbliża się do szczęśliwego końca. Departament prawny przedstawia informacje na temat sprawozdań z realizacji przedsięwzięć Euro 2012, które minister sportu i turystyki jest zobowiązany przedstawić Sejmowi raz do roku, do 30 marca roku następnego, po roku którego sprawozdanie dotyczy. Sprawozdanie za 2017 rok zostało przekazane Sejmowi w dniu 22 marca 2018 roku. Obejmuje ono swoim zakresem trzy przedsięwzięcia – budowę Stadionu Śląskiego: inwestycja zakończona. Stadion Śląski uzyskał pozwolenie na użytkowanie w dniu 27 lipca 2017 roku. W ten sposób została zakończona realizacja przedsięwzięcia Euro 2012 jeśli chodzi o Stadion Śląski. Dodatkowo w otoczeniu Stadionu Śląskiego realizowane są dodatkowe inwestycje. Planowana jest budowa systemowej hali pneumatycznej przykrywającej boisko typu orlik i budowa zespołu administracyjno-szatniowego wraz ze strzelnicą biathlonową. Działania te nie mają jednak statusu przedsięwzięć Euro 2012 w związku z tym nie będą objęte sprawozdaniem za przyszłe okresy.

Rozbudowa lotniska Gdynia-Kosakowo w okresie styczeń-grudzień 2017 rok – nie były prowadzone żadne prace. Dalsze działania inwestora uzależnione są od prawomocnego zakończenia postępowania w sprawie pomocy publicznej. Prezydent Szczurek boksuje się z Komisją Europejską o uznanie tego za pomoc publiczną i konieczność zwrotu 100 mln zł jest w grze.

Rozbudowa systemu zasilania elektroenergetycznego aglomeracji trójmiejskiej – inwestycja na etapie przygotowania. To wszystko. Dziękuję.

Przewodniczący poseł Łukasz Schreiber (PiS):

Dziękujemy, panie ministrze. Otwieram dyskusję. Czy ktoś z pań i panów posłów chciałby zabrać głos? Może ktoś z gości? Widzę las rąk, trudno mi się zdecydować. Skoro mamy wszystko jasne, chciałbym zaproponować Wysokiej Komisji opinię w sprawie przedstawienia przez ministra sportu i turystyki sprawozdania z realizacji przedsięwzięć Euro 2012. Komisja po rozpatrzeniu tego sprawozdania na posiedzeniu w dniu dzisiejszym wnosi o przyjęcie sprawozdania z druku nr 2438. Oczywiście opinia Komisji jest pozytywna. Czy ktoś z pań i panów posłów wyraża sprzeciw wobec tego sprawozdania? Nie słyszę. Przechodzimy do wyboru posła sprawozdawcy. Bardzo proszę o zgłoszenia.

Poseł Kazimierz Moskal (PiS):

Panie przewodniczący, Wysoka Komisjo, proponuję pana przewodniczącego Falfusa.

Przewodniczący poseł Łukasz Schreiber (PiS):

Dziękuję. To znakomita propozycja. Czy są inne? Czy pan przewodniczący się zgadza? Tak, fantastycznie. Rozumiem, że możemy przez aklamację przyjąć tę kandydaturę.

Przechodzimy do punktu drugiego porządku dziennego – rozpatrzenia informacji na temat e-sportów. O jej przedstawienie w imieniu ministra cyfryzacji poproszę bardzo pana dyrektora.

Lider cyfryzacji przy Ministrze Cyfryzacji Grzegorz Zajączkowski:

Dziękuję bardzo. Szanowny panie przewodniczący, Wysoka Komisjo, to drugie posiedzenie poświęcone tej sprawie i kontynuacja informacji, którą przedstawiliśmy na Komisji. Od tego czasu doszło do zmian w tej dziedzinie. Jesteśmy po bardzo dużym wydarzeniu w Katowicach, w którym uczestniczyło 340 tys. osób. Nie mówię już o kilkunastu milionach godzin transmisji medialnych itd. jesteśmy na etapie przyspieszenia rozwoju tej dziedziny w Polsce i powstają coraz większe problemy związane z uregulowaniami prawnymi dotyczącymi e-sportu w Polsce. Na chwilę obecną obszar ten jest o tyle ciekawy, że włączają się coraz więksi gracze medialni. Zaangażowana w prace e-sportu jest Telewizja Polska, która transmituje poszczególne zawody. Dostaliśmy też informację o powołaniu kanału gamingowego przez Polsat. Nabiera to coraz większego znaczenia medialnego i społecznego. Mówimy o coraz większej liczbie osób zaangażowanych w tę formę uczestnictwa w życiu cyfrowym.

Na chwilę obecną nie mam nic więcej do dodania do informacji, którą przedstawiliśmy poprzednio. Istnieje coraz więcej przesłanek ze strony organizatorów e-sportu do regulacji tej dziedziny, w szczególności w dwóch obszarach. Jest problem związany ze środowiskiem praw autorskich właścicieli gier komputerowych. To problem najbardziej istotny. Jeśli właściciel danego tematu gry stwierdzi, że jeśli jest kilka zawodów i dany organizator nie może grać w tę grę – nie bo nie – powoduje to zawłaszczenie prywatnego właściciela gry nad danymi zawodami. Jest duży problem związany z autorami.

Drugi problem to blokady prawne w zakresie przechodzenia zawodników między poszczególnymi drużynami. Nie ma uregulowań federacyjnych, które umożliwiłyby blokadę zachowań niebiznesowych w tym obszarze, czyli brak możliwości uczestnictwa zawodników w innej drużynie bez zgody federacji e-sportów. Istnieje konieczność prawna ostrożnej budowy federacji e-sportów. Wymaga to współpracy międzyresortowej przynajmniej czterech resortów – również Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego, które bardzo mocno inspiruje budżetowo całe środowisko producentów gier komputerowych w ramach poszczególnych programów naukowo-badawczych. Na chwilę obecną mam tyle do powiedzenia.

Przewodniczący poseł Łukasz Schreiber (PiS):

Bardzo serdecznie dziękuję. Poproszę teraz pana ministra ze strony Ministerstwa Sportu i Turystyki o przedstawienie informacji.

Sekretarz stanu w MSiT Jarosław Stawiarski:

Panie przewodniczący, Wysoka Komisjo, szanowni państwo, ten materiał jest uzupełnieniem informacji od ostatniego posiedzenia Komisji w tej sprawie, tak jak powiedział pan dyrektor. Polska jest jednym z czterech państw, w których dyscypliny e-sportowe rozwijają się najlepiej. Do regularnego oglądania rozgrywek przyznaje się 2,8 mln osób, a prawie 11 mln to fani. Plasujemy się na trzeciej pozycji pod względem liczby fanów e-sportów – patrz Spodek Katowicki. W ubiegłym roku rozegrano dwa z 10 najważniejszych turniejów w Europie – w Katowicach i Krakowie.

Rynek e-sportów rozwija się zarówno w Polsce, jak i na świecie bardzo dynamicznie. W ciągu ostatnich 4 lat liczba e-graczy w Polsce wzrosła z 7,5 mln do 16 mln. Firma badawcza Kantar Millward Brown oraz agencja marketingu sportowego Urban Communications powołały wspólny zespół badawczo-strategiczny. Zespół ten będzie analizował m.in. dopasowanie różnych firm i marek do sponsorowania poszczególnych lig i drużyn e-sportowych oraz promowania się przy nich w innej formie. W kwietniu 2017 roku Międzynarodowa Federacja Sportu Uniwersyteckiego FISU oraz Międzynarodowa Federacja Sportowa podpisały umowę dotyczącą promowania e-sportu w strukturach FIS, a także poszukiwanie obszarów umożliwiających synergię między tymi podmiotami. W listopadzie 2017 roku odbyły się w Warszawie e-sportowe akademickie mistrzostwa Polski. Organizatorem był AZS, który jako jedyny w Polsce może powołać imprezę o nazwie „akademickie mistrzostwa Polski". W kwalifikacjach wystartowało 2600 osób, z 31 polskich uczelni wyższych.

Ekstraklasa podpisała list intencyjny ze światowym potentatem w zakresie praw medialnych i e-sportu w zakresie praw medialnych i e-sportu Lagardère Sports Poland. Obie firmy będą wspólnie pracowały nad przygotowaniem modelu biznesowego oraz przyszłego formatu e-sportowej ekstraklasy. W dniu 12 grudnia 2017 roku odbyło się spotkanie założycielskie sekcji sporów elektronicznych Krajowej Izby Gospodarczej Elektroniki i Telekomunikacji. Sekcja chce się zająć następującymi zagadnieniami: uzgodnienia warunków prawnych w zakresie funkcjonowania branży na rynku polskim, nowelizacją ustawy o sporcie, działaniami na rzecz rozwoju rynku sportów elektronicznych, integracją firm zainteresowanych rozwojem rynku sportów elektronicznych, podnoszeniem świadomości społeczeństwa w zakresie działalności firm na rynku sportów elektronicznych, działaniami edukacyjnymi określającymi kierunek rozwoju branży, działaniami badawczymi, które mają na celu wyjaśnienie podstawowych zagadnień w działalności sportów elektronicznych.

W dniu 24 stycznia 2018 roku miała miejsce ogólnopolska konferencja naukowa – Prawne aspekty e-sportu na Wydziale Prawa i Administracji Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Konferencja została zorganizowana przez koło naukowe prawa sportowego Lex Sportiva, Wydział Prawa i Administracji UMK, Katedrę Prawa Karnego i Polityki Kryminalnej oraz Akademicki Związek Sportowy Organizację Środowiskową woj. Kujawsko-Pomorskiego. Po raz pierwszy na taką skalę i przy takim zaangażowaniu środowiska naukowego odbyła się dyskusja nad prawnymi aspektami działania e-sportu.

Władze MKOl podczas szóstego szczytu olimpijskiego rozmawiały o możliwości wprowadzenia e-sportu na igrzyska. Sklasyfikowanie e-sportu do szeregu dyscyplin sportowych jest niezwykle trudne. Ze względu na to, iż ma to związek z rywalizacją i walczy się o zwycięstwo, MKOl rozważa wprowadzenie e-sportu na igrzyska olimpijskie. Jawi się nam to na razie jako niemożliwe, ale czas pokaże. Na pewno nie dojdzie do tego w Tokio w 2020 roku. Podczas szczytu ustalono kilka zasadniczych kwestii. Jeśli e-sport zostanie dopuszczony na igrzyska będzie musiała powstać organizacja gwarantująca przestrzeganie reguł ruchu olimpijskiego. Głównie chodzi o nielegalne zakłady bukmacherskie, ustawianie wyników i kontrole dopingowe. Nie będzie możliwości rywalizowania w takich grach jak Counter Strike czy Call of Duty, gdzie motywem przewodnim jest przemoc, gdyż treść gier nie może naruszać wartości olimpijskich. Wyjątek stanowiłby głównie symulatory sportów.

Ministerstwo Sportu i Turystyki wobec braku reakcji i przedstawienia propozycji konstruktywnych rozwiązań ze strony środowiska e-sportów w zawiązku z nowelizacją ustawy o sporcie podtrzymuje swoje dotychczasowe stanowisko. Zagrożenia i kryteria

społeczne wynikające z dotychczasowej formuły rozgrywek e-sportowych pozostają nadal aktualne. Powołanie międzynarodowej federacji sportowej w rozumieniu międzynarodowego prawa sportowego wobec istotnych różnic w formułowaniu podstaw prawnych do działalności e-sportów może być znacznie trudniejsze od oczekiwań organizacji zajmujących się promowaniem e-sportów. Kryterium międzynarodowym podnoszonym przez MKOl jest również stosowanie przez e-sport regulaminu WADA w zakresie antydopingu. Warunek ten może być spełniony przez międzynarodową federację sportową reprezentującą e-sporty. Pilnej regulacji prawnej w wymiarze społecznym będzie wymagało uczestnictwo małoletnich w profesjonalnych rozgrywkach sportowych. Pilnej analizy wymaga organizacja współzawodnictwa profesjonalnego w e-sporcie w zakresie praw autorskich prawa podatkowego. Należy zwrócić uwagę na istotny wpływ wytwórców gier na przebieg rywalizacji profesjonalnej i amatorskiej, a przede wszystkim na zagrożenia w cyberprzestrzeni wynikające w prowadzeniu współzawodnictwa przy pomocy internetu.

Profesjonalne rozgrywki e-sportowe stanowią pożywkę dla rozwoju hazardu. Gigantyczny rozwój e-sportów na świecie i w Polsce sprawia wrażenie iż nadrzędną wartością dla organizatorów tych rozgrywek jest przychód dla wytwórców gier, pozyskiwanie dzięki znacznej popularności sponsorów, także z sektora sportowego oraz pozyskiwanie ogromnych rzeszy kibiców bez wpływu na rozwój gry. Dodatkowym czynnikiem powodującym niekorzystne wrażenia dla e-sportu jest niedozwolone wspomaganie techniczne, programy ułatwiające grę i zwycięstwo. Stanowi to przestępstwo w rozumieniu prawa gospodarczego.

Szanowni państwo, zgodnie z tą krótką informacją stoimy przed wielkimi wyzwaniami jeśli chodzi o e-sport. Przedstawiciele wielkich organizacji flirtują mocno z MKOl i jak mogli państwo usłyszeć MKOl nie wyklucza, że jakieś formy uregulowania będą musiały być w tym celu poczynione. Obecnie mamy dwie wielkie organizacje. International eSports Federation – globalna organizacja wywodząca się z Korei Południowej, której misją jest promowanie sportu elektronicznego, jako tradycyjnego sportu, kreowanie regulacji i standardów dla międzynarodowego e-sportu, organizowanie mistrzostw świata, praktyka i wychowanie e-sportowe. Organizacja zrzesza obecnie 47 federacji z całego świata i współpracuje z komitetem olimpijskim w sprawach antydopingowych. Kolejne zrzeszenie również z Korei – Korean eSports Association – zostało powołane w ramach tamtejszego ministerstwa kultury i sportu. To sformalizowanie od strony administracyjnej. Zajmuje się nie tylko regulowaniem działalności całej branży sportowej, ale również promocją e-sportu we wszystkich sektorach. Między innymi dzięki państwowemu patronatowi możliwe stało się przeniesienie e-sportu do telewizji. Dodatkowo organizacja przystąpiła do koreańskiego komitetu olimpijskiego – to zalążek w krajowym pkol. Jest to istotne w perspektywie uznania e-sportu za dyscyplinę sportową. Mamy jeszcze jedną administracyjną przybudówkę dla e-sportu – British eSport Association. To naczelny organ organizujący e-sport w Wielkiej Brytanii, który jest zatwierdzony przez odpowiednika polskiego Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Organizacja skupia się głównie wokół inicjatyw oddolnych, budując struktury odpowiedzialne za edukację bazującą na sporcie elektronicznym.

W Unii Europejskiej prace w zakresie legislacji e-sportu prowadzą Francja – najbardziej zaawansowana, Dania i Niemcy. Wszyscy liczą że w Paryżu będzie wprowadzona na igrzyskach pierwsza dyscyplina pokazowa.

Chciałbym powiedzieć o jeszcze jednej kwestii. Czy nam się to podoba, czy nie, e-sport prawdopodobnie trzeba będzie ucywilizować. Ministerstwo Sportu i Turystyki z czasem – za 5-7 lat – będzie musiało dokonać zmian legislacyjnych. Będziemy musieli skupić się na dwóch obszarach – roztoczeniu opieki nad polskimi zawodnikami, uregulowaniu statusu rozgrywek o statusie państwowym oraz kontroli antydopingowej. To warunki *sine qua non*, abyśmy mogli o czymkolwiek myśleć. Wiem, że to śpiewka przyszłości, ale wszystko idzie w postępie geometrycznym, jak cała cyfryzacja. Wydaje się nam, że to odległe, w tej chwili niemożliwe, ale musimy stanąć przed tymi wyzwaniami, ze względu na to – czy nam się to podoba czy nie – trzeba będzie to cywilizować. Jeśli inne kraje – nie mówię o Korei – jak Francja, Dania i Niemcy wytyczą tę drogę, trzeba będzie brać z nich wzorzec. Trzeba się do tego powolutku przygotowywać, z wielkim bólem.

Przewodniczący poseł Łukasz Schreiber (PiS):

Dziękuję, panie ministrze. Otwieram dyskusję. Jako pierwszy zgłosił się pan poseł Jerzy Kozłowski.

Poseł Jerzy Kozłowski (Kukiz15):

Dziękuję za głos. Mam trzy pytania – dwa do pana dyrektora i jedno do pana ministra. Czy mają państwo wiedzę od jakiego wieku można określić, że młodzież praktycznie zawodowo gra w gry komputerowe zwane e-sportem? Czy mają państwo wiedzę ile przeciętnie godzin spędza dziennie grając w takie gry zawodnik w wieku młodzieżowym? Pana ministra pragnę zapytać, czy macie już za sobą lub zamierzacie przeprowadzić badania na temat wpływu uprawiania tego rodzaju e-sportu na młodzież w okresie dorastania? Dziękuję.

Przewodniczący poseł Łukasz Schreiber (PiS):

Dziękuję. Czy są inne pytania? Pan dyrektor, proszę bardzo.

Lider cyfryzacji przy Ministrze Cyfryzacji Grzegorz Zajączkowski:

Odpowiedź na pierwsze pytanie o wiek. W zawodach systemowych prowadzonych przez ESL wiek wymagany to 18+ i nie są dopuszczane młodsze dzieci. Wiemy, że w te gry grają ludzie znacznie młodsi. Nie śledzimy tych trendów, nie były robione badania profesjonalne, a jedynie ankietowe przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego na tle tzw. game devu, czyli programowania gier komputerowych. Te badania dały nijakie, ogólne wyniki, które nie dają żadnych odpowiedzi. Nie mamy pomysłu w jaki sposób sprawdzić ile osób jest zaangażowanych w te gry dziennie, kto i gdzie. Takich możliwości technologicznych nie ma. Może powinniśmy zainwestować w takie badania ogólnopolskie.

Jeśli chodzi o drugi przypadek, nie wiemy ile godzin. Wiemy ile średnio dzieci przebywają na stronach internetowych. Dane te były przedstawione dwa lata temu w diagnozie społecznej. Musimy rozróżnić od tego czas spędzany przed komputerem i komórkami. Młodzież coraz więcej czasu spędza z urządzeniami mobilnymi. To obecnie jest niemierzalne.

Poseł Jerzy Kozłowski (Kukiz15):

Spotkałem się z informacjami medialnymi, że zawodnicy, którzy uprawiają tę dziedzinę potrafią spędzać przed komputerem 14 godzin dziennie.

Lider cyfryzacji przy Ministrze Cyfryzacji Grzegorz Zajączkowski:

Są tacy fanatycy, którzy tak potrafią. Zdarzyło mi się też w życiu grać 8 godzin na komputerze. Jeśli ktoś jest zawodnikiem, to na pewno poświęca tyle czasu na trening. Przy czym w e-sporcie profesjonalnym aspekty aktywności fizycznej traktują oni jako regulamin obowiązkowy. Żaden człowiek nie jest w stanie przez 14 godzin machać myszką, jak sobie godzinę nie pobiega. Nie ma takiej możliwości.

Przewodniczący poseł Łukasz Schreiber (PiS):

Bardzo dziękuję. Proszę, pan minister.

Sekretarz stanu w MSiT Jarosław Stawiarski:

Odpowiem krótko. Światowa Organizacja Zdrowia WHO w 2017 roku umieściła na liście chorób uzależnienie od gier. To jest fakt i się z nim nie dyskutuje. Czy są jakieś badania? Trzeba będzie badać. Tak jak uzależnionych od narkotyków i alkoholu, w różnych przedziałach wiekowych. Takie badania dotyczą dzieciaków 15-20 letnich i całej populacji dorosłych. Trzeba będzie to wprowadzić. Obecnie jest to na liście klasyfikacji chorób i problemów zdrowotnych – uzależnienie od gier.

Przewodniczący poseł Łukasz Schreiber (PiS):

Dziękuję bardzo.

Poseł Paweł Papke (PO):

Dziękuję, panie przewodniczący. Problem e-sportu jest ważki i powinniśmy do niego przysiąść, aby chronić najmłodszych przed problemami, o których wspominali pan mini-

ster i pan dyrektor. Chciałbym też zapytać o legislację i antydoping. Czym charakteryzuje się ten doping, jakie formy przyjmuje?

Przewodniczący poseł Łukasz Schreiber (PiS):

Pan poseł, a następnie odpowie pan minister.

Poseł Roman Kosecki (PO):

Na samym początku przyjmowaliśmy definicję, była dyskusja. Myślę, że po tym wszystkim – musimy się tym zajmować – widzimy co jest grane. Spotykamy się i dowiadujemy o różnych problemach. Myślę, że jeśli mielibyśmy podjąć decyzję o umieszczeniu e-sportu w ustawie, inaczej byśmy na to patrzyli. Nie mówię już o ugrupowaniach politycznych, ale patrząc zdrowo na sport, to jest ruch, a nie siedzenie przed komputerem. Będę się tego trzymał. Wiemy, że to są dodatki – tego typu gry – np. kluby Ekstraklasy grają miedzy sobą. Nie wiem kto wygrał w tej edycji. To dość popularne, kibice mogą się tym interesować. Oczywiście zawodnicy dalej siedzą przy komputerze i się nie ruszają, o ile dobrze wiem. Chciałbym zapytać ile z tych programów edukacyjnych namawia do czynnego uprawiania sportu. Ilu sportowców z e-sportu, którzy zarabiają ogromne pieniądze, wykorzystano i ile programów edukacyjnych stworzono. Mówi się, że będziemy to badać, a uzależnienia się rozwijają. Podstawowym zadaniem organizacji, które tworzą e-sport, jest ich stworzenie. Zgodnie z ustawą ministerstwo ma kontrolować ile takich programów powstało i ile pieniędzy z e-sportu trafia później do różnych klubów sportowych. Pewnie takich danych nie mamy. Skoro robi to Ekstraklasa, to jestem ciekawy czy inne związki – siatkówki, koszykówki – są tym zainteresowane? Czy rywalizacja w tym zakresie będzie się odbywała?

Ogólnie nic na to nie poradzimy, bo taki jest rozwój cywilizacyjny, że młodzi ludzie siedzą coraz więcej przy komputerach. Komputery i gry są coraz lepsze, są fotele, wizualizacje, zachęca się młodych ludzi. Mogliśmy oglądać jedno z największych wydarzeń w zakresie gier – w Katowicach. Tam nie ma sportu. Jedna grupa zwalcza tam drugą i chodzi o zabijanie przeciwnika. Co to ma wspólnego ze sportem? Dla mnie to nie jest sport. Rozumiem, jeśli byłaby to rywalizacja gier sportowych i ci uczestnicy namawialiby aby się ruszać, to co innego. Jeśli jednak dyscyplina polega na walce na miecze czy strzelaniu do siebie, czy to jest popularyzacja sportu? Mylimy się, nie o to przecież chodzi. Ministerstwo i Komisja muszą dbać o to, jeśli jest to w definicji ustawy, abyśmy mówili o grach sportowych. To nie ma nic wspólnego ze sportem, jeśli ogląda to kilkanaście tysięcy osób – mówimy o 11 milionach kibiców i tylko się strzela. To nie jest zachęcanie do sportu, ale do zabijania. To są uzależnienia i nerwy. Spróbujcie wyłączyć takiemu dzieciakowi komputer w czasie gry i zobaczcie jego zachowanie. Wystarczy sobie wstukać w internet i zobaczyć jak ci ludzie się zachowują. To są poważne sprawy. Jeśli nasi przedstawiciele w PKOl czy w innych instytucjach zwróciliby na to uwagę, byłoby dobrze. Zgadzam się z grami sportowymi, ale nie zgadzam się z takimi, gdzie na ekranie jest wojna, walka i mówimy o sporcie. To nie jest nic wspólnego.

Przewodniczący poseł Łukasz Schreiber (PiS):

Bardzo serdecznie dziękuję. Co można powiedzieć. W zasadzie mogę jedynie przyłączyć się do słów pana posła, choć normalny sport też często wywołuje emocje i agresję, o czym można pamiętać. Z informacji, którą przedstawił pan minister, odchodzi się od gier takich jak Counter Strike. To zmierza w takim kierunku. Czy na te pytania pan minister zechciałby odpowiedzieć?

Sekretarz stanu w MSiT Jarosław Stawiarski:

Panie przewodniczący, Wysoka Komisjo, zgadzam się z manifestem pana posła Koseckiego. Dla mnie to nie jest sport i to wszystko. Nie ma co dyskutować. Jest dyskusja co się stanie za pół roku, za rok, za dwa, trzy lata, jeśli będzie powstawało coraz więcej narodowych federacji e-sportowych. Doktor Bach może zaprosić je do Paryża lub do Tokio na pokazówkę. To może zacząć być nazywane e-sportem i wchodzić wszędzie, a w Polsce będzie jeszcze Syberia. Nie może być prohibicji jak w Stanach Zjednoczonych w latach 20. i 30. Trzeba to cywilizować. W tym są wielkie pieniądze, które można prze-

znaczyć na prawdziwy sport. To dyskusja sobie a muzom. Na chwilę obecną zgadzam się w 100%. Nic nie wiemy tak naprawdę, chyba że pan dyrektor coś wie.

Lider cyfryzacji przy Ministrze Cyfryzacji Grzegorz Zajączkowski:

Odpowiem wprost – rozwój e-sportu powoduje odejście ze sportu. Jeśli popatrzymy na byłych właścicieli Legii, za chwilę będzie sytuacja, że właściciele klubów piłkarskich będą inwestowali w drużyny e-sportowe. Już to robią. Wkrótce środki odejdą ze sportu klasycznego na rzecz e-sportu, bo nie będą mogli uznać e-sportu za element swojej działalności gospodarczej. To dodatkowy argument do budowy federacji e-sportowej, która usankcjonuje prawnie e-sporty, choćby z powodu ochrony zwykłego sportu.

Przewodniczący poseł Łukasz Schreiber (PiS):

Dziękuję bardzo. Pan poseł Maciej Masłowski.

Poseł Maciej Masłowski (Kukiz15):

Dziękuję. Panie przewodniczący, panie ministrze, szanowna Komisjo, nie jestem zwolennikiem gier komputerowych. Nie grałem w nie. Problem polega na tym, że e-sport to jest nowość, która nadchodzi. Musimy jako państwo polskie iść z duchem czasu. Może nam się to nie podobać, możemy to regulować, ale nie można tego wstrzymać. Za granicą to się rozwija. Nie może być tak, że w pewnym momencie zostaniemy w Polsce w tyle. Nie zawsze to są gry, które polegają na wojnach, strzelankach itd. zgadzam się z panem posłem Koseckim, którego bardzo szanuję, że niektóre gry komputerowe wyzwalają agresję. Pewnie byłbym od tego daleki, bo jako ugrupowanie jesteśmy dalecy od takich regulacji, możemy regulować, że sportem będziemy nazywali gry, które wyzwalają współzawodnictwo, rozwój komórek myślowych, a na banicję wyślemy te wyzwalające agresję. Nie zawsze sport musi być związany z ruchem. Możemy popatrzyć na szachy. Wyzwalają one ten rozwój, jak sporty umysłowe i nie powodują agresji.

Zgodzę się z panem ministrem, że musimy iść z duchem czasu. Są za tym olbrzymie pieniądze. Za granicą, jeśli grupa wygrywa mistrzostwa świata w grze komputerowej, może dostać nagrodę na poziomie miliona dolarów. To przemysł. Świetnie byłoby, gdy zacznie to przynosić pieniądze, abyśmy te środki kierowali na rozwój tradycyjnego sportu, który znamy od tysiącleci. Nie mogę się zgodzić, że trzeba e-sportowi mówić „nie", bo ktoś siedzi i patrzy w monitor. Musimy wspólnie wypracować mechanizmy, które pozwolą na to, aby zawody e-sportowe wpływały na rozwój młodych ludzi. Być może warto połączyć to interdyscyplinarnie, że osoba która jest e-sportowcem w jakiś sposób powinna być powiązana w jakiś sposób ze sportem tradycyjnym. Co mam na myśli? Rzeczywistość wirtualną. Kilkadziesiąt lat temu, gdy nie było komputerów i internetu, mówiliśmy o sporcie, koszykówce, piłce nożnej. Teraz jest e-sport i komputery. To idzie o krok dalej. Jest rzeczywistość wirtualna, w której gracze zakładają sobie kaski, wyświetlacze na głowę i mają pełen ruch. Aby wygrać w grze muszą wykazać się dużą ilością ruchu. To byłoby pogodzenie oczekiwań pana posła Koseckiego. Jako Polska nie możemy tego blokować i mówić, że e-sport nie jest sportem, tylko szukać najlepszych rozwiązań. Dziękuję.

Przewodniczący poseł Łukasz Schreiber (PiS):

Dziękuję. Zanim wypowie się pan poseł Roman Kosecki, przedstawię krótką uwagę wyjaśniającą odnośnie do szachów. Szachy nie wymagają ruchu w trakcie, ale przygotowanie zawodnika do turnieju, w tym kondycja fizyczna, są niewątpliwą częścią składową przygotowania każdego arcymistrza do turnieju. Pan poseł Roman Kosecki.

Poseł Roman Kosecki (PO):

Idąc z duchem czasu zrobiliśmy ten ruch. O ile dobrze wiem, byliśmy jednym z pierwszych krajów, które wprowadziły taką zmianę. Chciałbym, aby nasz głos był mocny, jeśli odbędą się spotkania na niwie międzynarodowej. Mamy do tego pełne prawo. Zmieniliśmy już przepisy w ustawie o sporcie i nasz głos musi być silny. Musimy mówić wyraźnie o tym, co chcemy, jak byśmy to widzieli i o zagrożeniach. Trzeba iść z duchem czasu, ale zdania będą podzielone, czy to jest uzasadnione, czy nie.

Druga sprawa, jeśli chodzi o te duże pieniądze, one nie trafiają do klubów sportowych. To tylko dobre chęci tych, którzy zarobili na e-sporcie. Podał pan poseł przykład byłych

właścicieli Legii. Zarabiają pieniądze, ale niekoniecznie muszą je dawać. Mogą sobie kupować za to samochody, budować domy, jachty. Jak to zrobić, jaką formułę przyjąć, aby część środków szła na zwalczanie uzależnień na sport, na programy edukacyjne. Nic nie musimy. Jeśli wokół Polski wszystkie kraje będą islamskie a my będziemy chrześcijańskim, nie musimy zmieniać swojej religii na islam. Musimy być sobą i mieć swoje zdanie.

Przewodniczący poseł Łukasz Schreiber (PiS):

To bardzo dobra puenta. Pan minister.

Sekretarz stanu w MSiT Jarosław Stawiarski:

Króciutko. Cieszę się, że mój kolega poseł Roman ma tak mocne poglądy, że nie musimy iść z duchem czasu tej lewackiej Europy Zachodniej. Chciałbym, abyśmy zatrzymali się tylko na etapie klasycznego sportu, ale to, o czym pan poseł mówi, to esencja tego, że musimy nadążać z duchem czasu. Pieniądze, które będą się przelewały muszą być pod kontrolą państwa. Z tych bardzo wielkich dochodów będziemy musieli zabierać środki na walkę z uzależnieniami. One już są. Musimy też finansować sport klasyczny, budowę i rozwój dyscyplin klasycznych. Po to musimy trzymać rękę na pulsie. Nie chcemy być w awangardzie. Jestem od tego daleki, aby MSiT było w awangardzie. Nie powinniśmy być w ogonie, bo wtedy będą nam uciekały dodatkowe środki, które są już na polskim rynku. Musimy włożyć te pieniądze w tysiące boisk do gry w piłkę nożną, lekkoatletycznych czy hal sportowych. Patrzę na naszych zasłużonych mistrzów.

Poseł Roman Kosecki (PO):

Jeszcze jedno pytanie.

Przewodniczący poseł Łukasz Schreiber (PiS):

Nasze posiedzenie jest protokołowane. Bardzo proszę o zgłoszenia i przedstawianie się, bo nie będzie można sporządzić protokołu.

Poseł Roman Kosecki (PO):

Roman Kosecki. Panie ministrze, to dobre słowa. Mam jeszcze drugie pytanie. Na poprzednim posiedzeniu w sprawie wychowania fizycznego z Komisją Zdrowia zadałem pytanie kiedy na multipleksie będzie odkodowany kanał TVP Sport. Pokazał się news – koledzy zainterweniowali – jest pełne wsparcie Komisji Kultury Fizycznej, Sportu i Turystyki, aby ten program nie służył tylko sportom zawodowym. Na tych programach mogą mówić wszyscy sportowcy. Nikt nie posłucha Komisji, ale gdy mistrz e-sportu powie, że uprawia dziennie tyle godzin biegania, ćwiczy, to do młodzieży dotrze. Chciałbym, abyśmy to monitorowali i proszę, aby pan minister to kontrolował, aby TVP Sport pojawił się na kanale odkodowanym, ogólnym.

Sekretarz stanu w MSiT Jarosław Stawiarski:

Mogę jedynie obiecać, że będziemy apelowali do prezesa. Chciałem uzupełnić, ze Magnus Carlsen – ten dwudziestoośmiolatek, który jest mistrzem świata w szachach – dwukrotnym lub trzykrotnym, poprawi mnie pan poseł Schreiber…

Przewodniczący poseł Łukasz Schreiber (PiS):

Dwukrotnym.

Sekretarz stanu w MSiT Jarosław Stawiarski:

…zawsze przygotowuje się 3-4 tygodnie w Alpach, bardzo wysoko w górach, na kondycyjnym obozie sportowym. To wielki wysiłek intelektualny, ale musi być połączony z wysiłkiem fizycznym. Dlatego być może e-sport nie jest do końca taki straszny. Może będzie trzeba kiedyś propagować ten dualizm – jeśli chcesz być dobrym e-sportowcem, będziesz musiał biegać, skakać, fruwać. Dziękuję.

Przewodniczący poseł Łukasz Schreiber (PiS):

Dziękuję. Proszę.

Lider cyfryzacji przy Ministrze Cyfryzacji Grzegorz Zajączkowski:

Uzupełnię. Współpracuję z TVP w obszarze e-sportu. TVP Sport ma już najbardziej zaangażowaną redakcję w transmisję e-sportu. Wykupili już prawa do Poznań Game

Arena w listopadzie. Wkrótce będzie spotkanie w TVP, które zaprezentuje holistyczne podejście do dziedziny. Zarabiają na tym temacie. Dziękuję.

Przewodniczący poseł Łukasz Schreiber (PiS):

Czy pan poseł Jacek Osuch chce jeszcze zabrać głos? Nie. Czy są jeszcze jakieś głosy? Nie słyszę. Bardzo dziękuję panu ministrowi i naszym gościom oraz paniom i panom posłom za posiedzenie Komisji.

Zamykam posiedzenie.